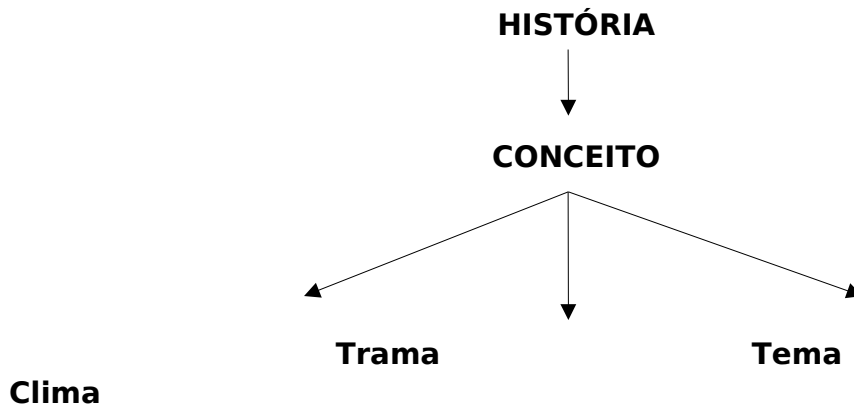
Plano de Crônica

(extraído do Livro do Narrador – Storyteller)

Conceitos:

Mistério – Investigação intensa, descoberta do(s) culpado(s). Distinções: histórias tipo Sherlock Holmes x narrativas tipo Sam Spade.

Romance – Teor literário, abordagem psicológica. Perda, desespero, passado mal-resolvido e relações complexas são temas comuns.

Thriller – Espionagem, política, sujeira de alto escalão e tráfico de equipamento militar. Histórias com o teor daquelas escritas por Tom Clancy.

Aventura – Um herói, perito em combate e sobrevivência, contra diversas ameaças terríveis que se interpõem entre ele e o ouro, a bela garota, a derrota do cientista louco ou tudo isso junto. Palavra-chave: AÇÃO. James Bond e Indiana Jones são bons exemplos.

Arquétipos de Trama:

Mistério – eventos ocorrem de modo que os personagens devem descobrir a todo custo quem está por trás dos atos e tentar impedi-lo, pelo bem do grupo, da sociedade, do país, etc.

Temporada de Caça – um assassino está à solta, devendo ser detido. Não passa de uma história "caçar-e-destruir", com alguma investigação.

Caça ao Tesouro – algo de imenso valor, cuja existência chegou aos ouvidos do grupo, deve ser achado antes que outras forças o obtenham.

Fuga – O grupo está ameaçado por algo poderoso demais e sua última esperança é escapar.

Resgate – O grupo deve invadir a fortaleza inimiga, encontrar o amigo prisioneiro e escapar.

Ataque – O grupo deve encontrar e neutralizar a fortaleza inimiga. Assemelha-se ao arquétipo “Temporada de Caça”, com a diferença de não haver quase nenhuma investigação e muita violência.

Defesa – O grupo será atacado, devendo realizar os preparativos para sobreviver.

Cerco – Caso especial do arquétipo anterior, cuja diferença está na impossibilidade de fuga por parte do grupo.

Guarda – Outro caso especial de “Defesa”, no qual o grupo deve manter a posse de um item ou indivíduo.

Traição – O grupo foi enviado numa missão que parece ser de outro tipo, mas foram traídos.

Inveja/Ciúme – O grupo inspirou tais sentimentos em alguém influente/poderoso, e agora cordas estão sendo puxadas contra eles.

Conspiração – Dois ou mais antagonistas estão planejando um curso de ação que ameaçará o grupo. Vários meios são possíveis, de ataques diretos a acusações forjadas.

Cilada – Um ou mais personagens foram manipulados de tal modo que aparentam ter cometido um tipo de ofensa. Os personagens podem tentar fugir por um tempo e investigar a causa responsável pela armação que os incriminou.

Amor – Um ou mais personagens sofre as mazelas do amor, devendo tentar resolver a questão. Isso pode complicar tudo, posto que o objeto de seu amor tem potencial de provocar ameaças ao bem estar do apaixonado, de seus entes queridos, do grupo ou de todos juntos.

Injustiça – Um erro/equívoco foi cometido e o grupo sente-se disposto a corrigi-lo. As conseqüências do erro podem ameaçar inocentes de vários modos.

Tema e Clima:

O Tema de uma História é um resumo, em uma palavra ou sentença, que indica de que se trata a narrativa. Não é um resumo da História, mas sobre o que ela é. Para entender a sutileza: os temas da peça *Macbeth* podem ser sintetizados no trinômio ambição-poder-corrupção, enquanto que o tema de *Hamlet* pode ser resumido como vingança-tragédia e o tema de *Otelo* como inveja. O tema é um conceito que abrange a História como um todo. É útil como um foco para o ponto de partida segundo o qual a narrativa será escrita.

Já o Clima é mais um aspecto superficial, mas não menos importante. O Clima de uma História provê a idéia básica para o Narrador ter em mente quando estiver dirigindo a partida para os jogadores. Reutilizando os exemplos acima, o Clima que prevalece em *Macbeth* é sequioso e sombrio, enquanto que *Otelo* é raivoso. O Clima de uma História é equivalente às emoções humanas, e selecioná-lo permitirá um melhor estímulo sobre o comportamento dos personagens-jogadores.

Escolhendo o Tema e o Clima – o arquétipo de trama já indica, de certa forma, uma variedade específica de Temas e Climas, o que fará com que os três desenvolvam-se de maneira orgânica. No entanto, às vezes, pode ser interessante experimentar. Combinar Trama, Tema e Clima que normalmente não combinam oferece um desafio intelectual ao Mestre de Jogo, mas também pode criar uma História memorável. Por exemplo, vejamos o Arquétipo de Trama "Temporada de Caça". Temas lógicos para este tipo de História seriam *exploração* e *busca,* enquanto que *tensão* e *horror* são os Climas mais sugeridos. Como pode inferir o próprio nome do Arquétipo de Trama, estaríamos lidando com algo como *Alien – O Oitavo Passageiro*. Porém, e se o Tema e o Clima fossem *traição* e *luto*? Traição: quem foi traído – o assassino ou os personagens? E por quem? Uma enorme gama de motivações viria à tona. Luto: o assassino apenas destruiu um amigo ou ente querido de um dos personagens? Ou um forte sentimento de perda alavancou o assassino a tais atrocidades? Neste ponto, a História adquire profundidade e atmosfera.